



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini menjadikan perubahan bagi setiap kegiatan manusia, salah satunya dalam kegiatan bermain. Dengan berkembangnya teknologi, kegiatan permainan di zaman sekarang telah berbasis *online*. Dapat dilakukan dimana dan kapan saja tanpa adanya batasan ruang juga waktu. Dilansir dari We are Social (2019), pengguna *mobile gaming* di Indonesia mencapai lebih dari 52 juta. Indonesia menduduki posisi global ke 17 dengan jumlah pengguna *mobile gaming* terbanyak. Indonesia juga menyumbang sebesar USD 624 juta atau setara Rp 8,7 triliun untuk *mobile gaming* selama 2019.

Dengan tingginya tingkat pengguna *mobile gaming*, membuat para pebisnis melirik permainan *online* untuk dijadikan ladang bisnis. Fenomena ini, membuat terbukanya lapangan bisnis baru berbasis *esport* khususnya di Indonesia. Salah satu perusahaan yang terjun ke dalam bisnis *esport* adalah Supreme League. Supreme League merupakan salah satu perusahaan *esport* yang menyediakan layanan *esport consulting, digital marketing, esport event organizer, production house, dan esport team* yang bernama Alter Ego. Supreme League hadir untuk membantu meningkatkan efektifitas dibidang *esport*. Supreme League juga, memiliki tujuan untuk memperkenalkan *esport* sebagai salah satu cabang olahraga elektronik.

Supreme Leagues memiliki tim *esport* yaitu Alter Ego. Di Indonesia sendiri, tim Alter Ego cukup dikenal masyarakat. Alter Ego pernah meraih kejuaraan dalam *game Point Blank, Fortnite, Free Fire, dan PUBG-M*. Dengan banyaknya prestasi yang telah dihasilkan, tentunya Supreme League memiliki tim khusus yang berfungsi membantu mengembangkan tim *esport* Alter Ego. Tanggung jawab utama tim pengembangan Alter Ego adalah membangun *branding* dan *sponsorship*.

Salah satu tenaga khusus yang memegang peran penting bagi Alter ego adalah desainer. Dalam Alter ego, desainer bertugas merealisasikan desain yang diperlukan

bagi Alter Ego dan membuat tampilan menarik mengenai informasi yang berkaitan dengan Alter Ego. Desainer juga bertanggung jawab, membuat desain konten yang akan diunggah ke Instagram Alter Ego. Konten Instagram tersebut berisikan informasi mengenai *update* terbaru mengenai tim Alter Ego. Konten yang dibuat juga beragam dimulai dari tips & trik, *greeting* hari raya, dan informasi atraktif bagi pengikut.

Dengan pengalaman kerja sama dengan berbagai *brand* besar seperti, Go-jek, AMD, Logitech-G, RAZER, LINE, ASUS, JD.ID, dan Super Cell, membuat penulis tertarik untuk melakukan kegiatan kerja magang di perusahaan ini. Di dalam laporan kerja magang, penulis akan membahas tentang bagaimana peran dan tugas dari desainer di Alter ego. Berdasarkan pengalaman penulis selama kerja magang yang dilakukan dalam durasi 40 hari kerja.

1.2 Tujuan Kerja Magang

Kegiatan kerja magang dilaksanakan dengan tujuan untuk menyelesaikan mata kuliah wajib, yaitu "*internship*". Selain itu penulis ingin meningkatkan kemampuan secara profesional untuk mengetahui dan melakukan kegiatan berikut:

1. Menerapkan ilmu desain komunikasi visual, yang dipelajari selama masa kuliah ke dalam dunia kerja.
2. Memperoleh pengalaman baru, mengenai desain dalam dunia kerja seperti perubahan *layouting design* dan manajemen waktu pembuatan desain.
3. Memperoleh kemampuan *softskill* berupa manajemen waktu, etika kerja, & *team work*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Kerja Magang

Adapun pelaksanaan kegiatan kerja magang di Alter Ego (Supreme League) dilakukan:

Hari Kerja : Senin-Jumat

Jam Kerja : 10.-19.00

Tempat : Alter Ego (Supreme League)

Jl. Meruya Ilir Raya Ruko Bisnis Park Blok No 1-2,
Kembangan, Jakarta Barat-1162

1.3.2 Prosedur Magang

1. Penulis mengajukan formulir kerja magang yaitu KM 1 kepada ketua program studi desain komunikasi visual.
2. Setelah mendapatkan KM 1, penulis mengajukan surat pengantar kerja yaitu KM 2. Surat pengantar kerja kemudian diserahkan kepada Alter Ego (Supreme League).
3. Setelah memberikan surat pengantar kerja, penulis meminta surat penerimaan dari Alter Ego (Supreme League).
4. Surat penerimaan dari Alter Ego (Supreme League) diberikan kepada BAAK, yang kemudian ditukar dengan beberapa surat yaitu KM 3- KM 7. KM 3 berisikan kartu kerja magang, KM 4 berisikan absensi, KM 5, berisikan tugas mingguan, KM 6 berisikan nilai, dan KM 7 berisikan tanda serah terima laporan magang kepada perusahaan.
5. Penulis melakukan kegiatan kerja magang dilakukan di Alter Ego (Supreme League) sebagai salah satu desainer. Pelaksanaan magang dilakukan dalam kurun waktu 40 hari kerja.
6. Penyusunan Laporan Magang dibimbing oleh dosen pembimbing magang.